

Valle delle Acque Amare, Valle del Torto

luogo

La Valle delle Acque Amare si estende nella zona sud orientale dell'**Altopiano del Tuono**, in territori formalmente appartenenti al Ducato di **Feith**.

E' un altopiano racchiuso a sud dagli alti picchi del **Vardloch** e a nord da una corona di colline aspre e rocciose, mentre a est si perde nella fitta macchia di Gorlitzer. Il nome della valle deriva dal sapore amaro e leggermente malsano delle acque del fiume **Gadreel**, il principale corso d'acqua che la attraversa.

Gli unici centri abitati della valle sono i villaggi di **Reiliam**, **Yaquum** e **Aràk**, che in seguito alla **Guerra delle Lande** si sono uniti in una confederazione, la **Lega del Torto** e si sono autoproclamati liberi.

LUOGO

Tipo: altopiano

Popolazione: sconosciuta

Descrizione

La Valle delle Acque Amare è un altopiano circondato da imponenti formazioni montuose, che lo isolano dai territori adiacenti dell'**Altopiano del Tuono**.

Il terreno, nonostante il clima rigido, è piuttosto fertile e viene coltivato a patate, cavoli e carote, ma soprattutto si presta alla pastorizia. Nella zona sud-orientale della valle si produce il luppolo.

Centri abitati e strade

Al centro della valle sorge il villaggio di **Reiliam**, il più vicino all'unica strada di collegamento con l'esterno, che attraverso la **Gola della Leonessa** conduce al vicino **Mavan**. A sud-ovest, in zona montuosa, si trova **Yaquum**, mentre a sud-est, circondato dalle coltivazioni di luppolo, sorge il villaggio di **Aràk**. I villaggi sono collegati da tre sentieri che si incontrano nei pressi del **Ponte di Mezzanotte**, sul fiume Gadreel.

A parte piccole fattorie, la valle non ospita altri abitati di rilievo: dopo la **Guerra delle Lande** la popolazione si è sensibilmente ridotta e molte terre prima coltivate sono cadute nell'abbandono.

Luoghi di interesse

- Il **Ponte di Mezzanotte**, crocevia che sorge al centro della valle, sul fiume Gardreel. Nei pressi del ponte ci sono campi e strutture in legno che vengono utilizzati come luogo di mercato e di incontro tra gli abitanti dei tre villaggi: benchè non si possa parlare di un vero villaggio, presso il Ponte di Mezzanotte c'è sempre gente. Ogni mese viene organizzata tradizionalmente la **Fiera di Mezzanotte**, un vero e proprio mercato che dura qualche giorno intorno alla luna piena. Naturalmente, con la guerra e le successive difficoltà dell'area, anche la fiera ne ha risentito, ma da quando è stata istituita la **Lega del Torto** è tornata ad essere celebrata puntualmente.
- La **Gola della Leonessa** è l'unica via di accesso alla Valle, se si eccettuano i sentieri impervi e poco battuti lungo la **Gola di Gadreel** e tra i monti più ardui, praticabili solo dai montanari più esperti. Nella Gola della Leonessa passa il sentiero che unisce **Reiliam** a **Mavan**, a nord, fuori dalla Valle.

L'importanza dell'isolamento

La configurazione territoriale della Valle delle Acque Amare si è rivelata provvidenziale per proteggere la zona dal dilagare del **Morbo dei Risvegliati**.

Sulle prime, nel periodo di anarchia a seguito della Guerra delle Lande, si sono verificati numerosi casi di contagio, ma con la riorganizzazione dei villaggi e l'istituzione della **Lega del Torto** i pochi accessi alla Valle sono stati messi sotto stretta sorveglianza e da allora si può dire che i Risvegliati non siano più riusciti a penetrare, salvo episodi sporadici.

La situazione non è altrettanto rosea per quanto riguarda i **Kreepar**, che tra il 516 e il 517 sono diventati via via più numerosi ed aggressivi: sembra che il terreno della Valle sia particolarmente adatto ad ospitarli e a farne crescere esemplari di varia natura, anche molto pericolosi.